

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明(動画での予習が前提となる) グループ分け(4~5人)とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知る その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・就活の心構え ・就活の目的と目標 コンピテンシーチェックを行う		
3	「就職活動の世界」を知る その2	以下、グループと全体で確認と共有。 コンピテンシーチェックを振り返る(何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)		
4	偶然がつくる人生	以下、グループと全体で確認と共有。 ・偶然性理論とは ・これまでを振り返ってわかったこと ・具体的な3つの行動		
5	就活基礎教育(1)モノの見方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
6	就活基礎教育(4)話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。 グループでお互いの良い点・改善点を出し合う。		
7	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。		
8	ディスカッションの基本 その1	テーマを与え、ディスカッションする(25分) 良い点・改善点をお互いに挙げる		
9	ディスカッションの基本 その2	実際の行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション(1)		
10	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
11	自分を知る工夫(1)記憶からたどる	以下、グループで確認と共有。 ・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性(強み)があるのか、グループで議論。		

回	テーマ	内 容		
12	自分を知る工夫（2）他者の力を借りる その1	以下、グループで確認と共有。 ・自分はどんな特徴があると考えたか（その理由も）		
13～ 15	プリント制作	自己PRや履歴書等の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血！森吉弘の就活ゼミ教材・動画		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義についての説明		
2~ 15	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	全員コンペ入賞を 目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	織田 ゆりみ
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆の性質と使い方を学習する				
授業終了時の到達目標				
アナログ画材を用いてカラーイラストの着色を行うことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家、漫画家アシスタント		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
回	テーマ	内容		
1~ 2	アナログ画材について	授業全体の達成目的を確認する 自己紹介イラスト制作		
3~ 4	コピックの使い方 コピックの使い方	基本の塗り方		
5~ 6	コピックの使い方	技法について		
7~ 8	色鉛筆の使い方	基本の塗り方 色見制作		
9~ 10	色鉛筆の使い方	技法について		
11~ 12	色鉛筆の使い方 透明水彩の使い方	基本の塗り方 色見本制作		
13~ 14	透明水彩の使い方	技法について		
15~ 16	色鉛筆、透明水彩の使い方	背景の描き方(夕景、夜景など)		
17~ 18	色鉛筆、透明水彩の使い方	背景の描き方		
19~ 20	静物画制作	モチーフ、構図決め		
21~ 22	静物画制作	モチーフ、構図決め		
23~ 24	静物画制作	モチーフ、構図決め		
25~ 26	自主制作	作品の制作		
27~ 28	自主制作	作品の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	自主制作	自主制作テーマ決め 使用画材決め		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	織田 ゆりみ
授業の概要				
クリップスタジオペイントの使い方を学習する				
授業終了時の到達目標				
クリップスタジオペイントを使用してデジタル漫画を描く				
実務経験有無		実務経験内容		
有		クリップスタジオペイントを使用してデジタル漫画を描く		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
回	テーマ	内容		
1	クリップスタジオペイントの使い方	準備(原稿用紙設定、吹き出し、コマ割りなど)		
2	クリップスタジオペイントの使い方	レイヤーマスクの使い方		
3	クリップスタジオペイントの使い方	定規の使い方(平行線、放射線など)		
4	クリップスタジオペイントの使い方	パース定規の使い方		
5	クリップスタジオペイントの使い方	スクリーントーンの貼り方		
6	クリップスタジオペイントの使い方	アシスタント練習		
7	クリップスタジオペイントの使い方	アシスタント練習		
8	自主制作	各自の作品制作		
9	自主制作	各自の作品制作		
10	自主制作	各自の作品制作		
11	自主制作	各自の作品制作		
12~ 15	自主制作	各自の作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
クリップスタジオペイント クリップスタジオ漫画術		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	20回	0単位(40時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
各自作業を進めながらスケジュール管理、作品の進捗、単元毎の〆切をチェックする				
授業終了時の到達目標				
各自が立てた計画通りに作品制作が進められるように自分でスケジュール管理ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
進捗が遅れているようであれば家庭学習で補う				
回	テーマ	内容		
1	スケジュール作成	修了制作完成までのスケジュールを立てる		
2	完成度10%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
3	完成度20%	おおよそ自分の中で2割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
4	完成度30%	おおよそ自分の中で3割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
5	完成度40%	おおよそ自分の中で4割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
6	完成度50%	一応ここで半分くらいまで出来ているか確認し、遅れているようであれば今後の作成を少し早める		
7	完成度60%	おおよそ自分の中で6割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
8	完成度70%	おおよそ自分の中で7割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
9	完成度80%	おおよそ自分の中で8割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
10	完成度90%	おおよそ自分の中で9割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
11	完成度100%	おおよそ自分の中で完成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
12	最終確認・手直し	最終チェックをし、手直しできるところは手直しをして、より完成度の高い作品を目指す		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
16	デザイン展準備	作品制作、展示準備		

回	テ ー マ	内 容		
17	デザイン展準備	作品制作、展示準備		
18	デザイン展準備	作品制作、展示準備		
19	デザイン展準備	作品制作、展示準備		
20	デザイン展準備	作品制作、展示準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得(RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)		
5~ 6	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得(RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える。		
9~ 10	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。		
11~ 12	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。		
13~ 14	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。		
15~ 16	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。		
17~ 18	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える		
25~ 26	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
27~ 28	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		

回	テーマ	内 容		
29～ 30	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成並びにスケジュール管理		
5~ 6	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
9~ 10	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
11~ 12	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
13~ 14	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
15~ 16	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
17~ 18	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
25~ 26	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の現状を確認。プレゼンに備えてヒアリングなどを行う		
27~ 28	学科プレゼン	デザイン展のプレゼンを発表し、作品の修正点の確認、プレゼンの発表の仕方などのチェックをする		

回	テーマ	内 容		
29～ 30	デザイン展の提出物の最終修正	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介

授業の概要

キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。

授業終了時の到達目標

マンガを描くための技術を習得
ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る
ネーム制作の基本を理解できる
ネームを作成する事ができる

実務経験有無

実務経験内容

有

漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1~2	マンガ制作全体の流れ キャラクターの作り方	マンガ制作の流れを説明と好きな作品の確認 内海式キャラクターの作成の方法を学ぶ
3~4	ストーリーの作成① ストーリーの構成	ストーリー作成の基本である5W1Hとあらすじの書き方を学ぶ 起承転結の基本を学ぶ
5~6	コマの割り方① ネームの作成①	コマ割りの基本的な流れや割り方を理解する キャラの登場シーンをネームにする
7~8	ネームの作成② 描き文字の描き方①	作成したキャラにインタビューするネームを作成 描き文字の描き方を理解する
9~10	描き文字の描き方② 4コマ漫画の描き方	描き文字の配置やバランスを理解する 4コマ漫画の描き方を学ぶ
11~12	コマの割り方② 作品の創りこみ①	魅力的なコマ割り方法を学び描き方を理解する 人物相関図や舞台設定など創りこみ方を理解する
13~14	作品の創りこみ② キャラクターのタイプ	人物相関図や舞台設定からネームを描く キャラのタイプ、成長型ヒーロー型を理解する
15~16	キャラクターの作成③ キャラクターの作成④	有名キャラをお題にオリジナルキャラクターを作成する 勇者、魔女
17~18	作品の企画書作成 作品の模写	デザイン展で発表する作品の企画書を作成 プロの作品から模写をしてネームを描く
19~20	コマの割り方②/キャラクターの作成⑤ キャラクターの作成⑥	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する 悪魔
21~22	作品の創りこみ③ 作品の創りこみ④	場面転換の方法を理解する プロの作品から模写をして原稿を描く
23~24	作品の創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する 敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する
25~26	作品の創りこみ⑦ 作品の創りこみ⑧	マンガのタイトルページ作成 ネームの作成
27~28	エッセイ漫画の描き方① エッセイ漫画の描き方②	エッセイ漫画の描き方を学ぶ エッセイ漫画を描く

回	テーマ	内 容		
29～ 30	デザイン展の作品発表	デザイン展で発表する作品の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ成長型の描き方を理解する		
3~ 4	キャラクターの作成③	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
5~ 6	キャラクターの作成④	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
7~ 8	作品の創りこみ③	マンダラチャートとキャラクターボックスを作成する		
9~ 10	作品の創りこみ④	プロの作品から模写をしてネームを描く		
11~ 12	キャラクターの作成⑤	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
13~ 14	キャラクターの作成⑥	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
15~ 16	作品の創りこみ⑤	場面転換の方法を理解する		
17~ 18	作品の創りこみ⑥	プロの作品から模写をして原稿を描く		
19~ 20	キャラクターの創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する		
21~ 22	キャラクターの創りこみ③	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する		
23~ 24	作品の創りこみ⑥	漫画のタイトルページを描く		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	自作の漫画資料	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司

授業の概要

Adobe Illustratorの基礎から実践的なデザイン技術までを体系的に学ぶ。初心者でもIllustratorの基本操作を習得し、最終的にはオリジナルのデザインを作成できるようになる。

授業終了時の到達目標

- ・Illustratorの基本操作を理解し、スムーズに作業できるようになる。
- ・線や図形を自在に扱い、デザインの基礎を習得する。
- ・色やグラデーション、パターンなどを活用してデザインを仕上げる。
- ・文字や画像を効果的にレイアウトし、実用的なデザインを制作できる。
- ・最終的に、オリジナルのロゴやイラスト、サムネイルなどを作成できる。

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

回	テーマ	内容
1~2	Illustrator基礎知識	Illustratorの基本(ツールパネル、ワークスペース) 重要な初期設定とアートボードの設定方法 おすすめの初期設定と作業を快適にするカスタマイズ
3~5	線を描く基本操作	直線・曲線の描き方(ペンツール、ブラシツール) 選択ツールの使い分けとアンカーポイントの編集 点線や特殊な線の作成(木炭、チョーク、水彩風など) 線を活かしたデザイン(波線やあしらいの描き方)
6~8	線から図形へ、図形の基本操作	図形ツールの使い方とレイヤー管理 図形の色変更、コピー&ペーストのテクニック 幾何学模様や北欧風デザインの作成 グラデーションの基本と応用 シェイプ形成ツールを活用したアイコン作成
9~10	図形を組み合わせてイラストを作成 文字を活かしたデザイン(ロゴ制作)	図形を組み合わせたシンプルなイラスト作成 パスや図形の変換(線を図形にする、合体・分割の方法) 図形の変形を活かしたデザイン(リボンや花の作成) 整列・ガイドを活用したレイアウトの整え方 AIを活用したイラスト作成
11~12	文字を活かしたデザイン(ロゴ制作)	文字入力とフォントの基本設定 文字をパスに変換し、デザイン要素として活用 部分的に文字の色を変更する、枠や飛び出す文字の作成 ロゴ風デザインの作成と応用 モックアップの作成方法
13~15	最終課題	テーマに基づいた最終課題

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
デザインの学校 これからはじめる Illustrator & Photoshopの本	課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・トラブルのない入稿データを作るための実践的な知識や技術を学ぶ。 ・入稿時に必要とされるテキストや画像データの処理、設定を学ぶ。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・適切なデータ制作と管理が行える ・情報の整理が行える 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Illustratorの復習	前期に学んだ両ソフトの基本操作を確認する。		
2~4	コミック調タイトルデザイン	Illustratorのを用いてコミック表現のタイトルロゴ作成を練習 <ul style="list-style-type: none"> ・効果メニューについて ・アピアランスパネルの使い方 ・さまざまな雰囲気文字をデザイン” 		
5~7	Photoshop用いた画像合成	Photoshopを用いた画像合成 <ul style="list-style-type: none"> ・正確な選択範囲の作り方 ・合成画像の違和感をなくす 		
8~10	【入稿データの作りかた】 同人誌の表紙をデザイン	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する		
11~12	WebやSNS用バナー制作練習	クライアントからクリスマスイベントのチラシデザインを受けたという前提で、ラフデザインから入稿データ作成までを行う		
13~15	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Illustrator おてがる入門		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う ・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる 				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格 ・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験をいかした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
2	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
3	小テスト	三属性とPCCS表色系の確認		
4	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する ②トーンを手がかりにした配色を理解する		
5	配色③	アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションについて理解する		
6	小テスト	配色の確認		
7	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する		
8	色対比	色の対比について理解する		
9	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
10	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
11	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する		
12	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する		
13~ 14	過去問題	<ul style="list-style-type: none"> ・過去問題の解答 ・期末テスト出題範囲説明 		

回	テ ー マ	内 容		
15	前期期末試験 検定問題の解説	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前期期末試験 ・ 検定の自己採点 		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a	課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	20.0% 10.0% 10.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく使用するExcelの表計算機能他を理解し効率のよい処理ができる 情報処理技能検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事の中で日常使用する計算式や表作成などの機能を利用し効率よく処理ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内容		
1	第1・2回模擬問題解説	Excelについて・演算記号や数式の考え方について		
2	第3・4回模擬問題解説	利益率・平均売価・構成比など試験に出てくる用語について		
3	第5・6回模擬問題解説	関数について (SUM AVERAGE MAX IF)		
4	第7・8回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
5	第9・10回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
6	第11・12回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
7	第13・14回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
8	第15・16回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
9	第17・18回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
10	第19・20回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
11	第21・22回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
12	試験	情報処理技能検定試験 表計算受験		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
情報処理技能検定問題集3級		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 30.0% 20.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

回	テ ー マ	内 容	
	期末試験	30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく作成するビジネス文書を効率よく作成する方法を学習する 日本語ワープロ検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事で作成するビジネス文書を効率よく作成することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内容		
1	第1・2回模擬問題解説 第1・2回模擬問題解説・タイピング	試験の内容説明・文書作成の手順		
2	第3・4回模擬問題解説・タイピング	文字のレイアウトを整える 表を作成しレイアウトを整える		
3	第5・6回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
4	第7・8回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
5	第9・10回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
6	第11・12回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
7	第13・14回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す セルやセル範囲の書式を設定する		
8	第15・16回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する 模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
9	第17・18回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
10	第19・20回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
12	学期末試験	日本語ワープロ検定受験		
13~ 15	課題制作	課題を制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
日本ワープロ検定問題集3級		出席率	20.0%	試験合格も実習・

回	テ ー マ	内 容	
		課題・レポート 授業態度 期末試験	30.0% 20.0% 30.0% 実技評価に含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣

授業の概要

マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します(つけペンの使い方や鉛筆作画のデッサンなど)

授業終了時の到達目標

- ・マンガのアナログ画材を使えるようになる。
- ・様々なキャラクター描写ができるようになる。
- ・描く対象物を簡略化して捉えることができるようになる

実務経験有無 実務経験内容

有 専属マンガアシスタント歴5年
アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う

時間外に必要な学修

授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。

回	テーマ	内容
1~ 2	自分の決意表明	入学した今の自身の目標や夢、決意をイラストとセリフで表現する
3~ 4	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログの画材やどのような使い方なのか使いながら学び ぶ。ツケペン(Gペン)でのカケアミやナワアミを描けるよ うになる
5~ 6	直線定規の使い方を覚える	直線定規を用いてスピード線、集中線を引けるようになる
7~ 8	男女の描き分けについて	男女の顔の作りの違い、特徴を捉えて描き分けられるよ うになる
9~ 10	キャラクターのさまざまな表情を描 き分ける	喜怒哀楽驚恐嫌などさまざまな感情を表情を描き分けられ るようになる
11~ 12	身体の構造	身体のプロポーションを描けるようになる
13~ 14	躍動感のあるアクションを描く	キャラクターの身体に続きアクション(動き)を描るよ うになる
15~ 16	キャラクターの髪型	様々な髪型の描き分けられるようになる
17~ 18	美術館見学	学校では学ぶことができない学びを美術館(学芸員)の説 明で得る
19~ 20	さまざまな角度から顔を描く	360度さまざまな角度から顔を描けるようになる
21~ 22	さまざまな手の動きを描く	手の構造を理解し様々な角度の手を描けるようになる
23~ 24	衣服の描き方	服のしわの描き方に取り組みます
25~ 26	人物スケッチ	人物のスケッチ
27~ 28	デッサン(質感を描き分ける:金 属)	金属の質感を表現する

回	テーマ	内 容		
29～ 30	デッサン（質感を描き分ける：木の箱）	木の質感を表現する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
パースを用いた背景の描写やスクリーントーンを用いた背景描写				
授業終了時の到達目標				
後期では建物や自然物などの背景描写を描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集めたり練習をしていきましょう。				
回	テーマ	内容		
1~8	パース	一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法で建物や室内を描いていきます		
9~16	スクリーントーン制作	スクリーントーンの基本の削り方を習得し、さまざまな背景を描写していきます		
17~24	背景テクニック	さまざまな背景のテクニック(自然物・屋内・エフェクト)を習得		
25~30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOを使い、出題規定に沿ったイラスト作品を制作することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機付け ・自己紹介の作成	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確保する 描画用ツールと新規作成保存の流れを理解する		
3~ 4	・ブラシツール、テキストツール、 レイヤーについて ・下書きと線画の作成	レイヤーとブラシを使い、線画を作成する 素材のダウンロード方法を知る		
5~ 6	・アニメ塗り ・ブラシ塗り	・基本的な塗り方とレイヤー、マスクを理解する ・塗り潰し、クリッピング、グロー効果、ぼかしを学ぶ		
7~ 8	・水彩塗り ・厚塗り	水彩塗り、厚塗りの仕方を覚え、テクスチャの使い方を理解する		
9~ 10	フルカラーイラスト制作① ポーズと構図	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する		
11~ 12	フルカラーイラスト制作②	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する		
13~ 14	パース定規の使い方と背景	パース定規の使い方、背景の描き方を学び、作画する		
15~ 16	資料の集め方	ピンタレストで資料を集め、よりクオリティの高いイラストを制作する		
17~ 18	外部依頼練習①	人から発注されたイラストの模擬制作演習		
19~ 20	外部依頼練習②	人から発注されたイラストの模擬制作演習 フィードバックと修正		
21~ 22	外部依頼練習③	人から発注されたイラストの模擬制作演習 完成と発表		
23~ 24	最終課題制作①	最終課題制作		
25~ 26	最終課題制作②	最終課題制作(途中経過フィードバック)		
27~ 28	最終課題制作③	最終課題制作(途中経過フィードバック)		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	講評会	最終課題をみんなで閲覧して、意見交換を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える！CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 デジタル漫画のテクニック		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、商業的に通用するイラストや漫画を制作できる				
授業終了時の到達目標				
コンペでの入賞、コミッションで以来の獲得をする				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機付けと振り返り ・ジャスチャードローイング	・授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する ・ジャスチャードローイングをしているいろいろなポーズを描く練習をする		
3~ 4	・ベクターデータの作成 ・コマ割り、セリフの配置方法	・ベクターデータの特性を知る ・簡単なコマ割りとセリフ配置方法を学ぶ		
5~ 6	短編漫画の制作	1,2ページの短い漫画作品を制作する		
7~ 8	3D素材の使い方	3D素材を使ったラフの作成方法		
9~ 10	イラストの装飾方法	イラストをよりよく見せる手法を学ぶ		
11~ 16	クライアントワーク	依頼に合わせた作品作りの練習を行う		
17~ 18	意見交換会	クラス内で作品を閲覧しあい、意見の交換を行う		
19~ 24	コンペ作品の制作	1年の集大成の作品を作成する		
25~ 30	修了制作準備	修了制作準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIOでの漫画技法を習得 より高度なデジタルイラスト技術の習得		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明(動画での予習が前提となる)グループ分け(4~5人)とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知る その1	以下、グループと全体で確認と共有。・就活の心構え・就活の目的と目標コンピテンシーチェックを行う		
3	「就職活動の世界」を知る その2	以下、グループと全体で確認と共有。コンピテンシーチェックを振り返る(何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)		
4	偶然が作る人生	以下、グループと全体で確認と共有。・偶然性理論とは・これまでを振り返ってわかったこと・具体的な3つの行動		
5	就活基礎教育(1)モノの見方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。・自分のモノの見方の特徴・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
6	就活基礎教育(1)モノの見方 その2	以下、グループと全体で確認と共有。・モノの見方をどう広げたか、何が見えたか、どうしてまだ見えないのか		
7	就活基礎教育(2)考え方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。・ブレストとは、帰納法とは・ロジックツリーを体験		
8	就活基礎教育(2)考え方 その2	議論:「就活はどんな場であるか」		
9	就活基礎教育(3)文章の書き方と 構成の仕方 その1	「私の住んでいる街」をテーマに800字で作文を書く		
10	就活基礎教育(3)文章の書き方と 構成の仕方 その2	グループで読み回しをし、それぞれ評価(チェックシート使用)今後の改善点をまとめる。		
11	就活基礎教育(4)話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。グループでお互いの良い点・改善点を話し合う。		
12~ 15	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血!森吉弘就勝ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	20回	0単位(40時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職活動について	現状の確認 就職活動フォロー(就職サイト、求人票について)		
2~ 6	就職実務	書類の作成、Excel/Word操作確認		
7~ 10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11~ 12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13~ 15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
16~ 17	プレゼンテーション練習	プレゼンテーション練習		
18~ 20	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血! 森吉弘の就活ゼミ教材		課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・トラブルのない入稿データを作るための実践的な知識や技術を学ぶ。 ・入稿時に必要とされるテキストや画像データの処理、設定を学ぶ。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・適切なデータ制作と管理が行える ・情報の整理が行える 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	IllustratorとPhotoshopの復習	1年次に学んだ両ソフトの基本操作を確認する。		
3~ 4	コミック調タイトルデザイン	Illustratorのを用いてコミック表現のタイトルロゴ作成を練習 <ul style="list-style-type: none"> ・効果メニューについて ・アピアランスパネルの使い方 ・さまざまな雰囲気文字をデザイン 		
5~ 7	Photoshop用いた画像合成	Photoshopを用いた画像合成 <ul style="list-style-type: none"> ・正確な選択範囲の作り方 ・合成画像の違和感をなくす 		
8~ 9	【入稿データの作りかた】同人誌の表紙をデザイン	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する		
10~ 12	WebやSNS用バナー製作練習	クライアントかイベントのチラシデザインを受けたという前提でラフデザインから入稿データ作成までを行う		
13~ 15	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
ハロウィンやクリスマスなどの季節イベントをテーマに、実際のデザイン制作を行いながら、アイデアスケッチ、イラストレーション、レイアウト、印刷・加工までの一連の流れを実践的に学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
色やグラデーション、パターンなどを活用してデザインを仕上げる。 文字や画像を効果的にレイアウトし、実用的なデザインを制作できる。 季節イベントをテーマにしたデザインの企画・制作を実践できる。 最終的に、オリジナルのロゴやイラスト、パッケージデザイン、ギフトボックスを作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~3	ハロウィンをテーマにしたお菓子のパッケージ制作①	アイデアスケッチ(10案以上)		
4~6	ハロウィンをテーマにしたお菓子のパッケージ制作②	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストレーション作成 ・レイアウト作業 ・印刷・加工 		
7~9	クリスマスをテーマにしたギフトボックス制作①	アイデアスケッチ(10案以上)		
10~12	クリスマスをテーマにしたギフトボックス制作②	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストレーション作成 ・レイアウト作業 ・印刷・加工 		
13~15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
Web制作に必要な知識全般(インターネットの仕組み、Webデザイン、Web技術など)を習得する				
授業終了時の到達目標				
基本的なWebサイト制作ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Webサイト制作の基本	Webサイトが表示される仕組み 使用される言語・画像 必要なアプリケーション		
2~ 3	HTMLコーディングの基本	HTMLとは タグと要素と属性 HTMLファイルの作成と保存		
4~ 5	CSSの基本	CSSとは CSSの基本の書き方を身につけよう		
6~ 8	フルスクリーンのWebサイトを制作する	フルスクリーンページとは フルスクリーンページの制作の流れ		
9~ 11	2カラムのWebサイトを制作する	2カラムページとは 2カラムページの制作の流れ		
12~ 14	タイル型のWebサイトを制作する	タイル型レイアウトとは タイル型レイアウトの制作の流れ		
15~ 16	外部メディアを利用する	お問い合わせページの制作の流れ フォームの設置 Twitterプラグインの挿入		
17~ 18	課題Webサイト制作	サイトの企画書制作		
19~ 28	課題Webサイト制作	サイトの実制作を行う		
29~ 30	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 [第2版]		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
グループでのWebサイト構築を通して、Webサイト制作の知識と流れを身に付ける				
授業終了時の到達目標				
HTML、CSSの知識を習得する Webサイトの構築力およびデザイン能力をのばす				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	HTMLとCSSの復習	グループ分け		
2	Web制作のワークフローについて	ワークフローについて 役割分担について		
3	サイトの運用について	ソーシャルメディアとの連携 Googleにサイトを登録するには Webサイトの調査、改善を行うには		
4~ 5	クライアントの設定	企画書の制作		
6~ 7	Webサイトの設計	サイトマップ・ワイヤーフレーム・デザインカンプ		
8~ 11	Webサイトの制作	素材作成 コーディング		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 [第2版]		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~ 15	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
さまざまな企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	㈱久米加石油のキャラクターに向けて企画趣旨とスケジュールを説明		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案を発表する		
4	作品制作	各自での分担による制作を行う		
5	課題説明	ときこすに向けて企画趣旨とスケジュールを説明		
6	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
7	企画発表	各グループで企画した案を発表する		
8	作品制作	各自での分担による制作を行う		
9	課題説明	穴吹祭に向けて企画趣旨とスケジュールを説明		
10~ 15	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
さまざまな企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	課題説明	イベント行事(ナオシマルシェ、ときこす: 予定)に向けて企画趣旨とスケジュールを説明		
3~ 6	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
7~ 10	企画発表	各グループで企画した案を発表する		
11~ 15	作品制作	各自での分担による制作を行う		
16	課題説明	デザイン展に向けて企画趣旨とスケジュールを説明		
17~ 21	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
22~ 30	作品制作	各自での分担による制作を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
動画制作において応用的な制作が行える				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明 アニメーション映像の基本 基本設定	アニメーション制作の流れ 必要な素材 AfterEffectsについて フレームレート コンポジションの設定 素材配置の考え方		
2	オープニングとタイトル 連番セルでの動き	キーフレーム フェードイン・フェードアウト コマ打ち 連番セル		
3	流れる雲の動き 繰り返し回る動き	親子関係 複数レイヤー キーフレームの停止 繰り返し使用するセル		
4	風景を映すカメラの動き 頬を染める	パン トラックマット ブラシの作成		
5	カメラのズームイン オーバーラップで見せる	トラックアップ・トラックバック オーバーラップ		
6	高速ズームバック 表情の合成	モーションブラー 残像効果 レイヤーの描画モード		
7	エフェクト 画面の引き	エフェクト&プリセット 透過光 3Dレイヤー		
8	ピントの移動 エンディング	調整レイヤー マスク アイリスアウト		

回	テ ー マ	内 容		
9~ 12	課題アニメ制作	企画書作成 制作 ブラッシュアップ		
13	プレビュー	発表		
14	プレゼン準備	プレゼンに向けての最終調整		
15	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
卒業制作のオリジナルCM作成				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	グループ制作 デザイン展CM 課題説明及び企画書作成	過去作品の鑑賞と課題制作の留意点について		
2	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
3~ 6	動画制作	タイトルロゴ制作		
7	プレビュー 卒制の個々の絵コンテ作成	データのアップロード 絵コンテの発表		
8~ 10	卒制CM制作	個人制作		
11	プレビュー	プレビュー		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション及び完成データの提出		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
3Dソフト「Blender」を使用し、基本的なモデリング・マテリアル設定・ライティング・レンダリングの操作を習得することを目的とする。				
授業終了時の到達目標				
授業は指定のテキストに沿って進め、基本操作を確実に身につけることを重視する。最終課題として「部屋のモデリング」を行い、テキストを参考に自力で完成させることを目標とする。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・授業で学んだショートカットやツールを試してみる ・公式ドキュメントや動画を参考にする（YouTubeなど） 				
回	テーマ	内容		
1	Blenderの基本操作とインターフェース	Blenderのインストール方法 インターフェースの基本操作（ビューの移動、ズーム、回転） 基本的な3D空間でのオブジェクトの選択、移動、回転、スケール操作		
2	立方体での基本モデリング（スイーツセット）	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を使ったモデリング ・マグカップの作成 ・お皿やドーナツを作成し、配置する方法 		
3	仮想フォトスタジオの作成とライティングの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・仮想フォトスタジオの作成： シンプルな背景（平面）とテーブルを作り、オブジェクトを配置する・ライトの設定：3種類の基本的なライト（点光源、面光源、スポットライト）の使い方を紹介・ライティングの基礎：ライトの配置（主光、補助光、背景光）ライティングによる物体の見え方を確認、ライティングの効果を観察 		
4	テーブルのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱でテーブルを作成 ・平面でテーブルクロスを作成 ・物理演算を用いたシミュレーションで、テーブルクロスを表現 		
5	ベッドのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でマットレスと布団を作成 ・マットレスをコピーして、枠や脚を作成 ・物理演算を用いたシミュレーションで枕を作成 		
6	キャンドルとランプのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱とUVマップを使ってキャンドルを作成 ・ランプの土台とシェードを作成 ・ランプシェードを円柱で作成、照明の要素を作成 ・照明の色温度で空間を演出（電球色/昼白色/昼光色） 		
7	自転車のオブジェのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・頂点を動かしてフレームを作成 ・円でタイヤ、チェーン、サドルを作成 ・フレームを左右対称に配置し、フロントライトを作成 		

回	テーマ	内 容		
8	デスクセットのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でデスクを作成 ・円でデスクチェアを作成 ・立方体でパソコン、キーボード、デスクランプを作成し、配置 		
9	観葉植物と本のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・観葉植物の葉を立方体で作成 ・葉をカーブに沿わせ、円柱で植木鉢を作成 ・立方体で本を作成 		
10	猫のキャラクターのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を細分化して猫の顔を作成 ・体も細分化して作成し、顔と体を結合して完成 ・テクスチャペイントの確認 		
11	レンダリングと最終調整	<ul style="list-style-type: none"> ・レンダリングの基本設定 ・レンダリング画像の保存方法 ・最終調整を行い、プロジェクトファイルを完成させる 		
12	ライティングとカメラ設定	<ul style="list-style-type: none"> ・ライトの種類と配置方法 ・シーンに合わせたライティング設定 ・カメラの配置とアングル設定 		
13~ 15	最終課題 部屋のモデリング □立方体で部屋の基本的な形を作成 <ul style="list-style-type: none"> ・平面とUV丸でイルミネーション作成 成 <ul style="list-style-type: none"> ・今まで作成したファイルを配置 ・追加の家具作成 			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
10日でBlender練習帳 あかりの灯るお部屋 【テキスト情報ページ】 https://book.impress.co.jp/books/1124101038		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
Fusion 360の基本操作を学び、3Dプリンタで出力可能なシンプルなグッズを制作する。加えて、Blenderでビジュアル表現を学び、最終的にレンダリング画像を作成してデザインのプレゼンに活用する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ Fusion 360を用いた基本的な3Dモデリング技術を習得する。 ・ Illustratorを活用し、3Dモデルに適用できるパターンやロゴを作成する。 ・ Blenderでレンダリングを行い、完成イメージをビジュアル化する。 ・ 3Dプリントの基礎を理解し、実際に出力する。 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ とにかくFusion360に触ってみる。 ・ 自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。 				
回	テーマ	内容		
1	3Dデザインの基本	3Dモデリングの流れ Fusion 360の基本操作		
2	基本形状のモデリング	押し出し・回転・スケッチ作成		
3	複雑な形状の作成	シェル・フィレット・パターン機能		
4	小物モデリング①	シンプルなペンケースを作成		
5	小物モデリング②	ペンケースの改良・装飾		
6	Illustrator連携	3Dモデルに適用するロゴやパターン作成		
7	3Dプリント準備	スライサー設定 & 造形テスト		
8	3Dプリント出力	実際にプリントして検証		
9	中級モデリング①	プランターのモデリング開始		
10	中級モデリング②	プランターのディテール調整		
11	Blender応用	シンプルなライティング & マテリアル設定		
12	3Dプリント & レンダリング	3Dプリンター出力 + Blenderでビジュアライズ		
13~ 15	最終課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品のモデリング ・ Blenderでサンプル画像をレンダリング ・ 3Dプリンターで出力 ・ 作品発表・展示 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

回	テ ー マ	内 容	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料配布 ・ Youtube 他 		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅢ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
25~ 30	完成	作品の完成・見直し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅣ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
後期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
25~ 30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	眞鍋 量臣

授業の概要

マンガ制作に対応した実践的な技術を学ぶ

授業終了時の到達目標

マンガを描く際に必要な魅力的なキャラクター、そのキャラクターを動かすストーリー作りについて「キャラクター」「企画」「プロット」「演出」と分解しながら学びマンガ制作に活かす

実務経験有無

実務経験内容

有

専属マンガアシスタント歴5年
アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う

時間外に必要な学修

視覚効果による作画技法などをマンガ作品に効果的に取り入れクオリティーの高い作品が描けるようになりましょう。

回	テーマ	内容
1~ 2	キャラクターを作る①	主人公に適した3タイプ ①少年マンガの王道的キャラクター
3~ 4	キャラクターを作る②	主人公に適した3タイプ ②普通だけどコミュニケーション能力が高いキャラクター
5~ 6	キャラクターを作る③	主人公に適した3タイプ ③普通だけどコミュニケーション能力が低い高いキャラクター
7~ 8	キャラクターを作る④	サブキャラに適した3タイプ ④変わっているキャラクター
9~ 10	キャラクターを作る⑤	サブキャラに適した3タイプ ⑤天才型キャラクター
11~ 12	キャラクターを作る⑥	サブキャラに適した3タイプ ⑥繊細なキャラクター
13~ 14	主語+述語の構文	「〇〇な△△が??する」の構文で企画を作る
15~ 16	企画に「おもしろさ」を入れる	おもしろいシチュエーションを考える
17~ 18	マンガにおける「引き」について	「引き」や「展開」を意識して2段ロケット、3段ロケットと面白さを考える
19~ 20	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。
21~ 22	感情移入について	感情移入させる方法について考える(憧れ型・励まし型)
23~ 24	主人公の成長について	主人公の成長の発見を上手く演出できるようになる
25~ 26	伏線作りについて	後づけできるキーワード、台詞、テーマ、アイテムを探す
27~ 28	キャラクターの感情線をビジュアル化する	感情をビジュアル化したキャラクターを描いてみる(感情を1.5倍濃く描いてみる)

回	テーマ	内 容		
29～ 30	モノローグを使った演出をする	モノローグを使った演出を描けるようになる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガを完成をさせるにはネーム、コマワリが必要になります。マンガを描く際に似たようなコマワリになりやすい傾向をたくさんの例文から払拭していく卒業制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
効果的な見せ方のテクニックを習得し、よりクオリティーの高い作品を描きあげられるようになります。				
回	テーマ	内容		
1~3	コマワリの基本について (コマを割る・絵変わり)	・基本のコマワリの作り方・絵変わりのテクニック		
4~6	コマワリの基本について (アングル・奥行)	・フカン、アオリについて・奥行き(近景・中景・遠景)		
7~9	コマワリの基本について (フレーミング・フリとウケ)	・フレームの取り方でコマの印象がどう変わるか・フリとウケで空間を演出		
10~19	実例課題(会話シーン)	・会話文よりネーム(コマワリ)を割る(セリフあり)		
20~30	実例課題(アクションシーン)	・会話文よりネーム(コマワリ)を割る(セリフなし)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書・プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	内海甲介・眞鍋量臣
授業の概要				
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する				
授業終了時の到達目標				
漫画賞を受賞する技術、エンターテインメント作品を創る技術が理解できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	ネーム制作前の準備 アイデアの出し方①	エンタメ作品に必要な8つのポイントを理解する アイデアの出し方を理解しキャラを作成する		
3~ 4	キャラクターの組み合わせ方① キャラクターの組み合わせ方②	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する		
5~ 6	シンボルアイテムの作り方① シンボルアイテムの作り方②	作品の中に登場する魅力的なアイテムの作り方を学ぶ アイテムに関連するキャラとストーリーを作成する		
7~ 8	キャラクターの組み合わせ方③ 切り札の使い方	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する 問題を解決する切り札の基本的な使い方を理解する		
9~ 10	解決方法 キャラクターの立て方	問題を解決する8つの型を理解する キャラクターを立てる方法を学ぶ		
11~ 12	作品の模写 映画作品	プロの作品から模写をしてネームを描く 映画作品からエンタメ要素を学ぶ		
13~ 14	テーマの作り方 共感の定義と描き方	テーマの定義を理解して設定方法と掘り下げ方を学ぶ 共感の定義を理解してキャラに共感させる方法を学ぶ		
15~ 16	欠落要素の作り方 キャラクターの作り方	物語りを動かす4つの欠落要素を理解する プロの曲からキャラとストーリーを創る		
17~ 18	キャラクターの組み合わせ方④ キャラクターの組み合わせ方⑤	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する ストーリーとネームを作成する		
19~ 20	サブキャラの使い方① サブキャラの使い方②	サブキャラの使い方、4つの役割について理解する サブキャラを作成してストーリーを創る		
21~ 22	落ちの作り方① 落ちの作り方②	物語りの落ちの作り方を学ぶ 落ちのパターンを理解してオリジナルの落ちを作成する		
23~ 24	キャラクターの作成① キャラクターの作成②	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する 作成した敵キャラに関連したキャラを作成する		
25~ 26	キャラクターの組み合わせ方⑥ キャラクターの組み合わせ方⑦	クラスメイトが作成したキャラと自身のキャラをコラボレーションしてネームを描く		
27~ 28	ネーム作成① ネーム作成②	偉人達の名言からネームを描く		

回	テ ー マ	内 容		
29~ 30	時間制限の作り方 修了制作	タイムリミットがあるストーリーを創る 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		実習・実技評価 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	内海甲介・眞鍋量臣
授業の概要				
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する				
授業終了時の到達目標				
漫画賞を受賞する技術、エンターテインメント作品を創る技術が理解できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画賞を受賞する技術、エンターテインメント作品を創る技術が理解できる		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	卒業制作	共感、感情の変化を図解で学ぶ 作打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
3~ 4	卒業制作	キャラクターのアイデンティティを学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
5~ 6	卒業制作	キャラクターの作成 魔王と勇者 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
7~ 8	卒業制作	サイレントでの演出方法を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
9~ 10	卒業制作	名言からマンガを創作して、サイレントでの演出方法を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
11~ 12	落ちの作り方	落ちの効果、作り方を学ぶ		
13~ 14	エッセイ漫画の描き方	エッセイ漫画に必要な要素と描き方を学ぶ		
15~ 16	タイムリミット	タイムリミットの設定、効果、使い方を学ぶ		
17~ 18	ピンチの解決方法	キャラのピンチの際の8つの解決方法を学ぶ		
19~ 30	課題制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		実習・実技評価 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	吉岡 桜

授業の概要

プロとしてのイラスト制作に対する考え方を理解し、作品展やポートフォリオ用イラストを制作する。

授業終了時の到達目標

魅力的な一枚絵の制作技術を身につけ、イラストのクオリティを上げる。コンテスト・ポートフォリオで作品を公表できる

実務経験有無

実務経験内容

有

会社の広報担当として、SNSで自身のイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広告、会社全体のチラシやパンフレット制作を3年間経験。フリーとしてLIVE 2Dを用いたキャラクター制作を行なっている。

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1~ 2	授業内容説明・イラスト分析資料の作成	軽い自己紹介。授業全体の目標を確認する。オープンキャンパスの内容を行う。
3~ 4	ポートフォリオ用イラスト制作01	架空の会社からキャラクター制作案件が来たと仮定し、依頼内容に沿ってキャラクターを制作。グループになり発表。
5~ 6	PF制作02	上記と同様
7~ 8	PF制作03	上記と同様
9~ 10	コンテスト作品の制作01/PF制作04	イラストコンテストの主旨と仕様を理解し、作品の配置、見せ方を考える。
11~ 12	コンテスト作品の制作02/PF制作05	コンテスト作品の制作に取り組む。
13~ 14	コンテスト作品の制作03/PF制作06	コンテスト作品の制作に取り組む。
15~ 16	コンテスト作品の制作04/PF制作07	構想と進捗の講評を行う進捗目標：全作品の着色ラフ、イラスト1点の完成。
17~ 18	コンテスト作品の制作05/PF制作08	コンテスト作品の制作に取り組む。
19~ 20	コンテスト作品の制作06/PF制作09	コンテスト作品の制作に取り組む。
21~ 22	コンテスト作品の制作07/PF制作10	コンテスト作品の制作に取り組む。
23~ 24	コンテスト作品の制作08/PF制作11	
25~ 26	課題制作	修了制作、その他課題を各々制作。

回	テ ー マ	内 容		
27～ 28	課題制作	上記と同様		
29～ 30	課題制作	上記と同様		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	吉岡 桜

授業の概要

LIVE2D専用イラストを用い、専用ソフトで編集→人の動きに連動する魅力的なLIVE2Dキャラクターを組み立てる。

授業終了時の到達目標

LIVE2Dキャラクターの動作や細かな揺れ表現、表情の変化などを自身で編集できるようになる。コンテスト・ポートフォリオで作品を公表できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	会社の広報担当として、SNSで自身のイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広告、会社全体のチラシやパンフレット制作を3年間経験。フリーとしてLIVE2Dを用いたキャラクター制作を行なっている。

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1～ 2	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明。 使用するソフトの導入を操作方法を説明。
3～ 4	LIVE2Dキャラクターの編集01	指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(基本動作)
5～ 6	LIVE2Dキャラクターの編集02	上記と同様
7～ 8	LIVE2Dキャラクターの編集03	上記と同様
9～ 10	LIVE2Dキャラクターの編集04	上記と同様
11～ 12	LIVE2Dキャラクターの編集05	指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(揺れ表現)
13～ 14	LIVE2Dキャラクターの編集06	上記と同様
15～ 16	LIVE2Dキャラクターの編集07	中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。
17～ 18	LIVE2Dキャラクターの編集08	指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。
19～ 20	LIVE2Dキャラクターの編集09	上記と同様
21～ 22	LIVE2Dキャラクターの編集10	上記と同様
23～ 24	LIVE2Dキャラクターの編集11	発表。全動作の確認。
25～ 26	課題制作	修了制作、その他課題を各々制作。

回	テ ー マ	内 容		
27～ 28	課題制作	上記と同様		
29～ 30	課題制作	上記と同様		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	中澤智行
授業の概要				
1年を通して定期的に投稿誌やコンペなどに作品を提出し、自身がどのような適正があるのかを認識する。				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
5~ 6	作品の制作とクラス評価	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデア定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
9~ 10	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
11~ 12	投稿誌投稿作品制作	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
13~ 14	作品の制作とクラス評価	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える		
15~ 16	デザイン展の提出物を制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
17~ 18	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える		
25~ 26	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		

回	テ ー マ	内 容		
27～ 28	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
29～ 30	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	中澤智行
授業の概要				
1年を通して定期的に投稿誌やコンペなどに作品を提出し、自身がどのような適正があるのかを認識する。				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成 デザイン展に提出する作品の作成並びにスケジュール管理		
5~ 6	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
9~ 10	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
11~ 12	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
13~ 14	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
15~ 16	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
17~ 18	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
25~ 26	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の現状を確認。プレゼンに備えてヒアリングなどを行う		
27~ 28	学科プレゼン	デザイン展のプレゼンを発表し、作品の修正点の確認、プレゼンの発表の仕方などのチェックをする		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	デザイン展の提出物の最終修正	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イラストⅠ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	徳岡 直樹
授業の概要				
商業としてのイラストを制作する際の考え方や技術・顧客とのコミュニケーション方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
【顧客が依頼したい・リピートしたいと思えるイラスト・映像を制作できる】				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスとして、MVを中心に映像・イラストレーション制作を3年間経験。3DCG制作・イラスト・アニメーション制作・動画編集まで個人で手掛けている。		
時間外に必要な学修				
作品制作 ニーズの研究				
回	テーマ	内容		
1~ 2	自己紹介・導入	自己紹介をし、授業目標・流れの説明/画像生成AIとの差別化について紹介/イメージシートの使い方の説明・簡単な実践		
3~ 4	MV制作の基本1	MV制作ツールの紹介・導入/MV制作の流れやポイントを解説し、実際に短い映像を制作する		
5~ 6	MV制作の基本2	上記と同様		
7~ 8	blender演習1	blenderを使った簡単な背景作成/キャラクターモデルの配置とポージング/アニメーション作成等について学び、実際に映像を作成する		
9~ 10	blender演習2	上記と同様		
11~ 12	学生映像アワード2025 映像制作1	広島テレビ主催『学生映像アワード2025』提出作品の制作		
13~ 14	学生映像アワード2025 映像制作2	上記と同様		
15~ 16	学生映像アワード2025 映像制作3	上記と同様		
17~ 18	学生映像アワード2025 映像制作4	上記と同様		
19~ 20	学生映像アワード2025 映像制作5	上記と同様		
21~ 25	まんが甲子園風イラスト作成1	上記と同様		
26~ 30	まんが甲子園風イラスト作成2	上記と同様		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・プリント(必要に応じて配布)		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	課題や作品制作について質問等あれ

回	テ ー マ	内 容	
			ば、お気軽にご相談ください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イラストⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	徳岡 直樹
授業の概要				
商業としてのイラストを制作する際の考え方や技術・顧客とのコミュニケーション方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
【顧客が依頼したい・リピートしたいと思えるイラスト・映像を制作できる】 C 顧客の要望を概ね満たしたイラスト・映像を制作できる B 顧客の要望通りのイラスト・映像を制作できる A 顧客の期待以上のイラスト・映像を制作できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスとして、MVを中心に映像・イラストレーション制作を3年間経験。3DCG制作・イラスト・アニメーション制作・動画編集まで個人で手掛けている。		
時間外に必要な学修				
作品制作 ニーズの研究				
回	テーマ	内容		
1~ 2	テーマ別イラスト素材作成1	イラストの需要が高い分野を考え、素材集を作成する		
3~ 4	テーマ別イラスト素材作成2	上記と同様		
5~ 6	依頼制作ロールプレイ1	クライアントとクリエイターに分かれ、依頼を受注し、制作する流れのロールプレイを行う。		
7~ 8	依頼制作ロールプレイ2	上記と同様		
9~ 10	依頼制作ロールプレイ3	上記と同様		
11~ 12	商業イラスト・映像プレゼン1	商業イラストや映像(ポスター、商品パッケージ、本の表紙、CMやMV等)でよいと思ったものをプレゼンする。		
13~ 14	商業イラスト・映像プレゼン2	プレゼンしたテーマで、自分なりの作品を制作する。		
15~ 16	商業イラスト・映像プレゼン3	上記と同様		
17~ 19	課題制作1	今まで学習したことを活用し、映像・イラスト作品を作成する。		
20~ 22	課題制作2	上記と同様		
23~ 25	課題制作3	上記と同様		
26~ 30	課題制作4	上記と同様		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・プリント(必要に応じて配布)		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	課題や作品制作について質問等あれば、お気軽にご相談

回	テ ー マ	内 容	
			談ください